日本妖怪文化再考

日本妖怪文化再考

小松和彦

1

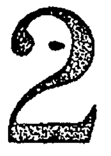
物理学者であり優れた随筆家でもあった寺田寅彦は、妖怪について、「人間文化の進歩の道程において発明され創作されたいろいろな作品の中でも『化け物』などは最もすぐれた傑作と言わなければなるまい」(「化け物の進化」)と述べており、また、日本民俗学の創始者・柳田國男も、「我々の文化閲歴のうちで、これが近年最も閑却せられた部面であり、従ってある民族が新たに自己反省を企つる場合に、特に意外なる多くの暗示を供与する資源でもある」(「妖怪談義」)と述べています。

ところが、この「人間文化の傑作」、「民族の自己反省の資源」と評された「化け物」すなわち「妖怪」の研究は、日本では長らく低調を極めておりました。その理由の一つは、妖怪は人々を惑わし、健全な生活を妨げる迷信であって、科学的・合理的に説明することによって撲滅すべき対象として、長らく印象づけられてきたことにあるよ

うです。実際、近代における妖怪研究の先駆者とも言える哲学者の井上円了は、妖怪の撲滅に精力を注ぎました。したがって、そのような、撲滅された過去の遺物を研究したところで、現代人に益するところは少ないというわけです。しかし、そうなのでしょうか。

「妖怪」は、曖昧で掴みにくい概念ですが、ここでは差し当たって、人知の範囲を超えたあらゆる次元、すなわち超自然的、神秘的な領域にかかわる存在や現象、と理解しておきたいと思います。また、妖怪は、今日の観点からみれば非科学的なのですが、その時代その時代の人々の生活において、警戒心や恐怖心を引き起こすような不思議な出来事の、当時としては納得でき、かつ、便利な「説明装置」となっていたという側面も忘れるわけにはいかないでしょう。そして、とりわけ強調したいのは、妖怪は、寺田寅彦も柳田國男もしっかり認識していたように、人間の想像力が生み出した「文化」であるということです。

たしかに、近代以降、この「迷信＝誤った説明」としての妖怪は、撲滅され続け、



その結果、妖怪を信じる時代は、多くの人々にとって遠い昔のことになりました。しかしながら、実生活の領域において、例えば、狐が人に憑くとか川に河童が棲んでいるといった信仰は否定されたとしても、そうした妖怪たちをめぐって生まれた文化は、内容が誠に豊かであり、また私たちの生活文化の領域にも様々な形で影響を与えています。とくにフィクションの領域における妖怪の活躍は目覚ましいものがありますが、これらの妖怪たちは、先人たちの妖怪文化を栄養分として生み出されたものと言えるでしょう。

日本の信仰文化の基層には、あらゆる事物・現象に「霊魂」を見出すアニミズムがあるとされています。日本の妖怪文化も、このアニミズムという土壌から生み出されました。これらの霊魂は擬人化されており、人間と同様に喜怒哀楽の感情を持ち、怒ればば人間に災いをもたらし、喜べば幸いをもたらすと考えていました。つまり、あらゆる存在や現象は、時と場合によって妖怪化する可能性を持っているとみなされていたのです。また、妖怪化した霊魂を和ませたり制御したりするためには、祭祀・儀礼



が必要でした。

科学的・合理的な考えが発達していなかったため、時代をさかのぼればさかのぼるほど、多くの怪異・妖怪現象が認知され、その原因として妖怪の存在が想像され、また、災厄を予防したり鎮めたりする祭祀・儀礼が頻繁に行われ、さらには、それに対応するような、妖怪をめぐる物語も数多く語られたものと思われます。邪悪な妖怪を追い払う儀礼と妖怪を退治する物語は、密接に結び付いて伝承されてきたのです。

日本の妖怪文化の歴史を簡単に振り返ってみますと、例えば「記紀神話」の中のスサノオノミコトによるヤマタノオロチ退治の話のように、古代でも妖怪のたぐいの記事や物語はたくさん語られていますが、日本の妖怪文化を特徴づけることになる大きな転機は、古代末から中世頃に見られるようになります。その一つは、それまでは通常は見えないとされていた妖怪たちの姿かたちが、絵巻などに描かれるようになったことです。

最初は、例えば陰陽師や密教の僧などの宗教者が病気なおしの儀礼をする場面を描

き込んだ「春日権現験記絵巻」（宮内庁三の丸尚蔵館蔵）や「泣不動縁起絵巻」（清浄華院蔵）、「餓鬼草紙絵巻」（東京国立博物館蔵）などに、疫病などの災厄の原因と想像された、異様な姿をした「疫鬼」＝「もののけ」が描かれ出しましたが、やがて、「大江山絵詞」（逸翁美術館蔵）や「土蜘蛛草紙絵巻」（東京国立博物館蔵）のような、人々を悩ます鬼や土蜘蛛の妖怪などを武将たちが退治する絵物語も描かれるようになりました。

恐らく、当時はまだ絵巻の作者やそれを主に享受した貴族たちは、山や夜の闇の奥の「異界」からやってくる妖怪を、なお怖れていたはずです。しかし、その一方では、絵の中の妖怪の姿かたちを見て楽しんでもいたのです。さらに言えば、見えなかった妖怪を造形化することで、妖怪への恐怖を少しでも克服し、人間の優位性を示そうとしていたとも言えるでしょう。

中世ではまた、日本の妖怪文化を特徴づける、もう一つの変化が見られるようになります。「百鬼夜行絵巻」などと題されている絵巻に、後に「つくも神」と呼ばれるようになる、古道具の妖怪たちがたくさん描かれるようになったことです。自然界に

存在する動物や植物、山や川、石、雷などの事物・現象は人間が作り出したものではないため、勝手に増やしたり減らしたりすることができません。しかし、道具類は人間が作り出したものであり、次々に新しいものを作り出すことができます。ということは、つくも神もまたそれに合わせて増殖していく可能性が拓かれたということでもあります。つまり、つくも神の登場によって、妖怪の種類は飛躍的に増加したのです。

さらに言えば、そうした妖怪の造形は、恐怖心を煽るためには巨大化したり異形性を強調したりすればよいと思われるのですが、しだいに等身大もしくは小さく描かれ、異形ではあるものの、滑稽さを伴った、親しみさえも感じるような姿かたちのものが多くなってきました。これは、妖怪絵巻を見て楽しむという娯楽的側面がさらに強調されたことを示していると言えるでしょう。

日本の妖怪文化におけるもう一つの画期は、近世になって起こりました。当時もまだ、人々は妖怪の信仰的側面を完全に断ち切ったわけではありませんでしたが、妖怪の物語や絵画を楽しむという傾向は一層強くなり、「百物語」と称する怪談を楽しむ会が催されたり、化け物が登場する大衆的な小説や絵本が編まれたり、浮世絵師・鳥

山石燕の「画図百鬼夜行」のような妖怪図鑑も作られるようになり、しかも、そのなかには、絵師自身が想像し造形したと思われるような妖怪も描き込まれるようになりました。つまり、人間が新種の妖怪を作り出すことができるようにもなった、言いかえれば、その種の妖怪は超自然的な存在ではなく、絵師や物語作者たちの作品世界の中の創造物、現代風に言えばキャラクターとなったのでした。そして、こうした妖怪図鑑や一枚物の妖怪絵、妖怪小説類は、木版技術の向上を背景に、大量に刷られて江戸などの都市の住民を中心に広く浸透していきました。近世は信仰としての妖怪の衰退とは裏腹に、娯楽としての妖怪が大いにもてはやされた時代でした。

日本の妖怪文化のもう一つの特徴は、妖怪種目（種類）の多さです。これは民間のレベルで生じていた怪異現象の「名付け」に起因しています。例えば、畳を叩くような怪異現象があるとそれを「畳叩き」と名付け、小豆を洗っているような怪異現象があれば「小豆洗い」と名付けるといったように、全国各地で怪異現象の名付けがなされ、そのような妖怪種目名は数え切れないほどです。こうした数多くの、名付けられた、民俗的な怪異現象としての妖怪種目も、近世以降、絵師たちの想像力によって絵

画化されていきました。例えば、上述の鳥山石燕などはその先駆者と言えますが、現代でも、マンガ家の水木しげるが、晩年に、そのような民俗的妖怪の造形・絵画化に精力的に取り組み、多くの妖怪画を残したことは、周知のことと思います。

以上、簡単に日本の妖怪文化の特徴を述べました。それでは、妖怪文化を研究することの意義はどこにあるのでしょうか。

ここでは、主な意義を三つほど挙げておこうと思います。

一つは、妖怪文化研究は、従来の日本文化史の欠逸部分を補い、一層厚みのあるものにする、という意義です。妖怪文化は一面において宗教・信仰史にかかわり、また他面においては文学や美術、芸能、遊戯などの芸術・娯楽ともかかわっています。

人々に幸いをもたらす神や仏があれば、災厄をもたらす魔物や鬼もあり、双方は「対」の関係・相補的関係となって、信仰世界を成り立たせているのです。神や仏の理解だけでは信仰世界を深く理解できないでしょう。この方面の研究を進めた柳田國男は、妖怪を神への信仰の衰退と捉えて、前代の信仰の復元に利用しようとしました。



また、能や浄瑠璃、歌舞伎、浮世絵、見世物、遊戯などの芸術・娯楽にも、妖怪は登場します。風俗学・風俗史の研究者の江馬務は、文化史の一部として妖怪を取り上げ、妖怪表象の分類・変遷を概説しましたが、それにとどまり、研究を深めるには至りませんでした。

私どもが進める近年の新しい学際的な妖怪文化研究は、柳田や江馬の仕事を批判的に継承するかたちで生まれてきたと言えるでしょう。

もう一つの意義は、日本文化論や日本人論を組み立てるための重要な素材となる、ということです。妖怪には、その時々の人々の喜怒哀楽が託されていました。それを読み解くことで、作者の思想や心性、人々の自然観や世界観、生活の様子などを明らかにでき、またそれを媒介に、比較文化論や人間論も展開することができると思われます。妖怪は人々の生活・思想を写す鏡となっていたのです。

三番目の意義は、文化資源としての妖怪文化です。日本の妖怪文化は長い歴史をもち、関連する文化物をたくさん蓄積してきました。それらは単なる過去の遺物ではなく、現代においてもそれ自体として楽しむことができるものもたくさんありますが、

さらに小説やアニメ、コミック、ゲームなどといった現代の大衆・娯楽文化を生み出す素材ともなっています。妖怪など研究しても現代人に益するところは少ないと評されてきましたが、じつは先人が残した厖大な妖怪文化の遺産を発掘し、分析・研究するという営みは、現代文化の創作者たちの想像力を刺激し、新しい日本文化、大衆・娯楽文化の創造に大いに貢献しております。

日本の妖怪文化は、このように、たいへん豊かな内容をもっており、しかも大衆・娯楽文化においては、今もなお増殖し続けていると言えるでしょう。とりわけ世界の妖怪文化と比較しても、視覚・造形芸術の面で特筆しうるものであると、国内外の研究者から高く評価されています。

しかしながら、新しい観点からの、すなわち学際的・総合的な文化論としての妖怪文化研究は、まだ端緒についたばかりであり、今後一層発展・深化させ、体系化させるとともに、その成果を様々なかたちで広く周知させていく必要を痛感しております。